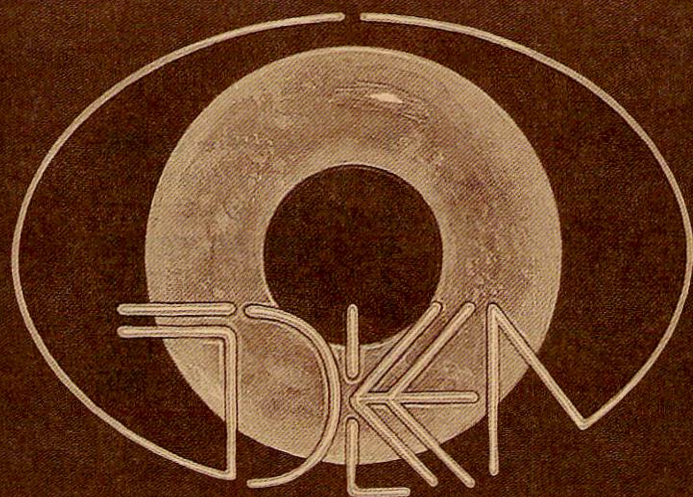
ティガの魔石



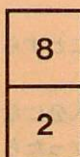
ゲームの概略

このゲームは、「ただ敵を倒して主人公が強くなっていく」という従来のゲームとは違い、「プレイヤーがまさにその世界を冒険しているかのような雰囲気にひたれる」ことを目的としたゲームデザインとなっています。
主人公は、自分の妻であるアリビアを救うために、このガデュリンの世界を旅しなくてはなりません。その目的を達するためには「戦い」ではなく、「いろいろな人々との出会い」がこのゲームでは重要になるのです。そのため、舞台は主に町の中に設定されています。
基本的に、自分のパーティ以外のキャラクターに出会った場合、戦闘ではなく、会話をすることが主体となります。旅の途中では、仲間になってくれる者、情報をくれる者など、それはさまざまな人々がいることでしょう。
また、このゲームには経験値というものが存在しません。主人公や他のキャラクターはみな多数のパラメーターを持っています。それはそのキャラクターの自我となり、その各値はプレイヤーの行動いかんによって随時変化します。
主人公と行動をともにする同行人も例外ではなく、時には主人公に逆らうことすらあるかもしれないのです。
このゲームで一番重要なのは、あなたが主人公に「なりきる」ことです。主人公になりきったあなたは、この世界でどのように行動してもよいのです。戦いたかったら戦うのもよいでしょう。
しかし、弱いものいじめばかりしていると誰にも信用されなくなってしまうかもしれません。あるいは、日頃の行いが良ければ、自分が弱くなったとしても誰かに助けてもらえるかもしれません。すべてはあなたの行動にかかっているのです。
つまりこのゲームは、人と人との出会いがメインとなったゲームなのです。目的を達する(アリビアを救うこと)ためには、あなたが真剣に主人公に「なりきる」ことが必要となるでしょう。

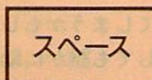
操作方法

キーボードでの操作方法

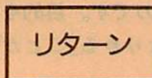
① コマンド



コマンドの選択

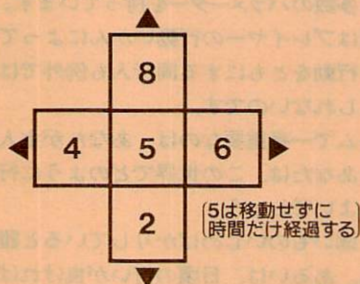


コマンドウィンドウ・
オープン
キャンセル



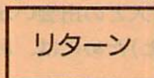
選択した
コマンドの実行

② 移動の指示



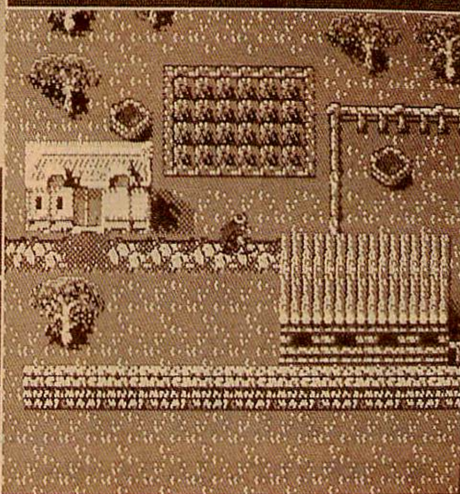
5は移動せずに
時間だけ経過する

③メッセージ表示の再開





ディノ・アジェル	タオ・ホー
HP 43/ 43/ 43	HP 22/ 32/ 32
MP 0/ 0	MP 0/ 12
SB 100 正常	SB 83 怪我
リリファ	ドラン
HP 14/ 29/ 38	HP 20/ 20/ 20
MP 0/ 1	MP 0/ 23
SB 92 病気	SB 10 正常
ゴボル	ユリ
HP 3/ 58/ 63	HP 28/ 29/ 30
MP 20/ 23	MP 10/ 14
SB 1 瀕死	SB 2 怪我



他のキャラとであったとき

移動と同様の操作をすると、相手を無視してそのまま移動します。
スペースを押すことによりイベントが開始されます。

イベント

コマンドが表示されているところにカーソルをもっていき、左ボタン(リターン)をクリックして選択します。

※メッセージが長い場合は画面いっぱいまで表示して止まりますが、このときはリターンキーを押すと続きが表示されます。

パラメーターについて

ここは“マイヨール　エドナ”です。

ディノ・アジェル HP 43/ 43/ 43 MP 0/ 0 SB 100 正常	タオ・ホー HP 22/ 32/ 32 MP 0/ 12 SB 83 怪我
リリファ HP 14/ 29/ 38 MP 0/ 1 SB 92 病気	ドラン HP 20/ 20/ 20 MP 0/ 23 SB 10 正常
ゴボル HP 3/ 58/ 63 MP 20/ 23 SB 1 瀕死	ユリ HP 28/ 29/ 30 MP 10/ 14 SB 2 怪我

I．常に表示されているパラメーター

HP…体力のこと。この値が0になると死んでしまいます。けがをしていると、そのけがの種類によって、最大体力は無けが状態でのそれよりもいくらか低くなります。無けが状態での最大体力が左端に、現在のけがの状態による最大体力がまん中に、現在の体力が右端に表示されます。

MP…魔力のこと。魔法を使用するたびに、その魔法により一定量の魔力が消費されます。魔法が使えない種族には関係がありません。

SB…正気度のこと。そのキャラクターがどれだけ正気であるかを表しています。(値は0〜100)お酒を飲んだり、睡眠をとらなかったりすると、この値は下がってくるでしょう。

状態…そのキャラクターの状態が表示されます。

II. データを見ることによって、表示されるパラメーター

攻撃力………接近戦での、相手を攻撃する能力です。

守備力………攻撃を受けたときに、それをどれくらい回避できるかの能力です。

機敏さ………戦闘での攻撃をする回数、攻撃の当りやすさに影響する能力です。

集中力………魔法に影響する能力です。

頭のけが……頭に負っているけがの程度です。最大体力、集中力に影響します。

腕のけが……腕に負っているけがの程度です。最大体力、攻撃力、守備力に影響します。

足のけが……足に負っているけがの程度です。最大体力、機敏さに影響します。

状態…………そのキャラクターのより詳しい状態が表示されます。

アイテム……そのキャラクターが持っているアイテム、装備しているアイテムが表示されます。

魔法…………そのキャラクターが使用できる魔法です。

種族…………そのキャラクターの種族のことです。

食料…………そのキャラクターの持っている食料の量です。

お金…………そのキャラクターの持っている所持金のことです。

III. その他のパラメーター

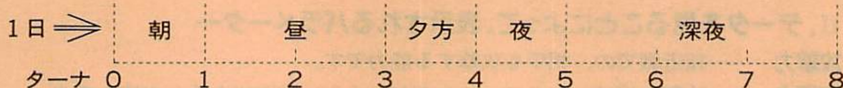
その他にも、表示されないパラメーターがあります。各キャラクターの性格に関するパラメーター、同行人が主人公のことをどう思っているか、に関するパラメーターなどは表示されませんが、ゲームには影響します。

冒険に際しての注意点

Ⅰ. ガデュリンでの時間について

ガデュリンでの時間の経過、区切りは、地球のそれと少し違っています。１日は８ターナ、１ターナは８ラン、１ランは16メルランに相当し、１日＝８ターナ=64ラン＝1024メルランとなります。

最初の１ターナを「朝」、次の２ターナを「昼」、その次の１ターナを「夕方」、その次の１ターナを「夜」、その次の３ターナを「深夜」と呼びます。



ゲーム中では、128歩で１ターナが経過します。つまり、１歩歩くと１メルラン経過するということになります。

Ⅱ. 睡眠について

★オロ人である主人公は、１日３ターナの睡眠が必要です。

★必要な睡眠時間は種族によって違います。中には全く眠らなくても良い種族もいます。

★睡眠を取らないでいると、正気度が落ちてきます。

Ⅲ. 食事について

★起きているときは、食料はわずかずつ自動的に減っていきます。

★食堂等で食事をしたあとは、一定時間食料が減りません。

★食料の減り方は種族によって違います。

★食料が無くなると、体力が減っていきます。

Ⅳ. 装備について

★装備できるのは、服、鎧、盾、武器、祈りの輪、力の輪、の６種類で、各々一つずつ持てます。

★武器は、その者のパラメーターによって、装備できないものもあります。

バトルモードについて



バトルモードに入ると、グラフィック画面が切り替わります。

（○：敵　●：味方）

遠距離　　魔法及び飛び道具のみ

近距離　　武器による接近戦のみ



遠距離　　魔法及び飛び道具のみ

★近距離にいる者は、同じく近距離にいる者にしか攻撃できません。しかも、そのときの武器は通常の武器（飛び道具以外）に限られます。

★遠距離にいる者は、魔法による攻撃と、飛び道具による攻撃に限られ、近距離の敵、遠距離の敵ともに攻撃ができます。

★近距離にいずれか片方の者しかいない場合は、その者は敵に向かって突入することができます。突入に成功した場合、その突入した者とすべての敵が近距離に、その他の者が遠距離に位置することになります。

★遠距離にいる者だけが逃げ出すことができます。

★なんらかの行動をする前に、味方に対して声をかけることができます。

戦闘が終了するのは次の３つの場合です。

★どちらかが全滅したとき。

★どちらかが降伏したとき。

★一時休戦で話がまとまったとき。

魔法

稲妻(LIGHTNING BOLT)

手のひらから稲妻がほとばしり、相手にダメージを与えます。

魔法の矢(MAGIC MISSILE)

精神力で作り上げられた、鋭く貫通力を持つ矢が相手の体をつらぬき、大きなダメージを与えます。

石つぶて(STONES FLY)

無数の小さな石が舞い上がり、全ての相手にめがけて襲いかかります。

砂地獄の術(SAND TRAP)

魔法をかけられた者の足元に砂地獄が出現し、機敏さを低下させます。それによって数ラウンドの間、遠距離・近距離間の移動と、逃げることをできなくさせます。

脱力の術(WEAKEN)

この魔法をかけられた者は、一時的に腕に力を込めることができなくなります。その結果、その者は攻撃力が低下することになり、やわな攻撃しかできなくなるでしょう。

破盾の術(BREAK PROTECTION)

不思議な魔力のこもった気流が相手の防具にからみつき、その防具を一時的に役たたずにさせてしまいます。これによってその者の守備力はかなり下がります。

不運の術(BAD LUCK)

この魔法をかけると、かけられた者は素早い動きができなくなり、こちらの攻撃が当たりやすくなります。また、その者の攻撃はこちらに当りにくくなります。

毒牙の術(POISON FANG)

毒を含んだ牙が相手の体めがけて飛んでゆき、これをくらった者は毒におかされます。

強腕の術(STRENGTHEN)

この魔法をかけられた者は、腕力が一時的に強くなり、攻撃力が上がります。

硬身の術(PROTECTION)

この魔法をかけられた者は、身体の表面が一時的に堅くなり、攻撃を跳ね返す確率が高くなります。

俊速の術(QUICKEN)

この魔法をかけられた者は、動きが一時的に素早くなり、相手の攻撃をかわす確率が高くなります。

離脱の術(ESCAPE)

空間をゆがめ、自分達全員をその地域のどこかにランダムにワープさせることができます。戦闘中、確実に逃げることができます。

治療の法(MAKE WHOLE)

けがにおかされた者がいれば、この魔法で治療することができます。

毒消しの法(CURE)

毒におかされた者の体から、きれいに毒を消し去ることができます。

回復の法(HEAL)

疲労した体も、この魔法によって体力(HP)を回復させることができます。

散熱の法(REDUCE FEVER)

風邪を一瞬にして治してしまいます。

※他にもいろいろな魔法が存在します。

※「一時的に」と記されているものは、その魔法をかけたあとの最初のバトルモードが終了するまでのみ、効果が持続します。



アイテム

力の水(POTION OF POWER)
この水を飲むと、一時的に力がつき、その者の攻撃力が上がります。

硬化の油(HARDEN OIL)
この油を身体に塗り付けると、一時的に肌が硬くなり、敵の攻撃を受け付けなくなります。

クコの水(WATER OF KUKO)
飲むと魔力が回復します。

棍棒(CLUB)
樫の木を削り握りやすくした物で、最も手軽な武器です。

短剣(DAGGER)
見かけはナイフと変わりないほどの短い剣ですが、棍棒よりは威力があります。

剣(SHORT SWORD)
ごく普通の剣です。比較的扱うのも容易で、ノーマルな武器といえるでしょう。

長剣(LONG SWORD)
長い剣です。使いこなすのは大変ですが、とても強力な武器です。

短弓(SHORT BOW)
短めの弓なので、扱いやすいところが特徴です。

石弓(CROSSBOW)
扱いやすさの割には威力の大きい飛び道具です。

スリング(SLING)
投石器です。最も手軽な飛び道具といえます。

小さな盾(SMALL SHIELD)
ごく普通の盾です。小さくて扱いやすいのが利点です。

布の服(CLOTH)
普通の服のことです。服は鎧の下に着ます。

革の鎧(LEATHER ARMOR)
なめし皮で作られた簡単な鎧です。軽くて動きやすいのですが、防御力はさほどありません。

祈りの輪
通常はオロ以外の人との会話はできないのですが、この輪を身につけるとオロ人以外とでも会話が出来るようになります。
力の輪
通常はマイヨール以外では魔法が使えないのですが、この輪を身につけるとマイヨール以外でも魔法が使えるようになります。
銀のロッド(SILVER ROD)
回復の法(HEAL)が使えるロッドです。永久に使えるわけではなく、使用しているうちに壊れてしまうことがあります。
馬
単なる、ごく一般的な乗り物のことです。

※他にもいろいろなアイテムがあり、それぞれがさまざまな効力を持っています。



病気

①風邪

風邪にかかっていると、正気度と体力が下がりやすくなります。自然に直ってしまうこともありますが、仲間にうつってしまうこともあります。

※他にもいろんな病気があります。



保証規定

万一ロード不良等がございましたら、お買上げのショップで交換なされるかもしくは、当社までお送り下さい。代品に送料を添えて交換させていただきます。

但し、お客様の取り扱い不良などによる破損に就きましては実費手数料と致しまして2,000YENと破損ソフト（パッケージ含む）をお送り下されば代品を、お送り致します。

（なお破損ソフトと決め付けるまえに、今一度マニュアルを読んでみて正しく操作しているかどうかの確認をお願いします。）

製品には万全を期しておりますが、もし万一事故品がございましたら、お買い求めのお店までお問い合わせくださいますようお願いいたします。



ARTEC
アーテック corp.
東京都練馬区石神井町1-26-13 福本ビル3F
TELEPHONE 03-904-0440